

HACE PUM

POR FERNANDO CASTAÑEDA DE PERROS DE TILFORST.

Desactivación de bombas para la Llamada de Cthulhu.

“El científico enloquecido se desliza en el laboratorio, despeja de cajas un rincón y podéis ver un aparato metálico con un botón rojo en la parte superior”.

TIROTEO

“Antes de morir, el científico aprieta el botón y oís una alarma intermitente que suena en todo el edificio. Por los altavoces una voz femenina ordena a todo el personal el desalojo: en tres minutos se producirá una explosión en el laboratorio que afectará a todo el edificio. Con suerte vosotros podríais salir antes pero todas las pruebas quedarán destruidas.

REGLAS

Sólo dos jugadores pueden intentar la desactivación a la vez. Antes de que se presenten voluntarios avisar que una pifia en el proceso implica la detonación y la muerte inmediata; el árbitro ni siquiera tira dados. La segunda advertencia es que desde el momento en que el proceso de desactivación comienza, tiempo real y de juego coinciden. Los PJ tienen tres minutos, contados con cronómetro (alguien anunciando el tiempo remanente cada 20 segundos añade mucha emoción) para realizar la tarea.

Una vez los voluntarios hayan dado un paso al frente, el árbitro les irá detallando los pasos que siguen. Junto a cada uno se especifican las tiradas a superar para pasar al siguiente.

Hay, además, un mecanismo de seguridad si se corta el cable que une la batería al explosivo (cable de detonación) se produce la explosión. Si se corta el cable que une el mecanismo de

seguridad(MS) y el explosivo (cable de seguridad) y a continuación se corta cualquier otro que no sea el cable de detonación o uno de pega, también hay explosión.

Cuando los jugadores estén totalmente estresados porque no han entendido nada y el tiempo pasa, se les puede leer este resumen:

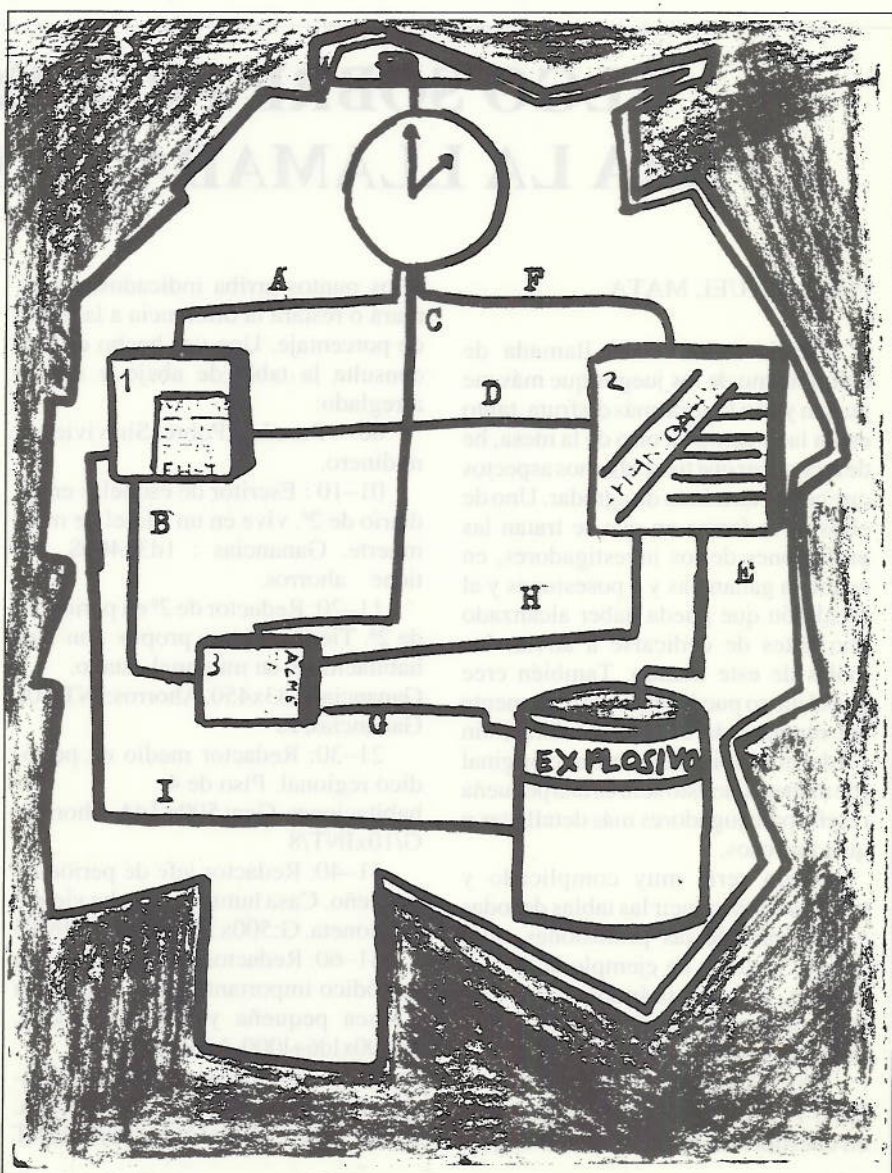
– Hay un relé, un mecanismo de seguridad y una batería que son indis-

tinguibles. (Para el árbitro se corresponde con los números 1, 2 y 3 respectivamente del esquema).

– Se trata de identificar los cables clave, teniendo en cuenta que los hay de pega.

– Hay que cortar el cable de seguridad sin cortar el cable de detonación.

– Hay, finalmente, que cortar el cable de detonación sin cortar ningún otro excepto si son de pega.



IMPORTANTE: salvo pifia una tirada fallada no tiene consecuencias. El jugador puede volver a tirar (frenéticamente) hasta que pase la tirada.

1- El mecanismo del ingenio está cubierto por un panel atornillado. (“Descubrir” para encontrar un destornillador. Seis “DESx5” para retirar 6 tornillos).

2- Todavía una tapa metálica protege el mecanismo. (“Descubrir” para encontrar un soplete. “Mecánica”).

3- El mecanismo está a la vista. Entregar el esquema de la bomba. (Dos “electricidad” para comprender su funcionamiento).

Funcionamiento: el botón ha accionado un reloj y un relé. El relé en tres minutos accionará la batería y esta el explosivo. Si se para o descomunica el

reloj la bomba estallará inmediatamente.

4- Identificar los cables.

Cada cable exige una tirada con éxito de “electricidad”.

Cable y función

A: Conecta el relé con el botón detonador

B: Conecta el relé con la batería

C: De pega

D: De pega

E: Cable de seguridad, conecta el MS con el explosivo.

F: Conecta el mecanismo de seguridad con el botón detonador.

G: Cable de detonación, conecta la batería con el explosivo.

H: Cable de pega

I: Cable de pega

Si los PJ superan al proceso en menos

de 3 minutos (hasta 2,59 minutos) la bomba está desactivada.

Estas reglas están pensadas para PJ con alrededor de 65% en las habilidades requeridas y en una situación en la que el material necesario está relativamente a mano. Para PJ más expertos al árbitro puede aumentar los cables de pega, reducir el tiempo o endurecer los mínimos de cada tarea. Al contrario, para PJ con peores porcentajes, se puede aumentar el tiempo o reducir la protección del mecanismo. También es posible saltarse la explicación del funcionamiento y pasar directamente al resumen (pero no es recomendable porque al oír la explicación los jugadores dan por muertos a sus PJ).

En cualquier caso, si la bomba explota el árbitro debe matar directamente a los jugadores. Ya sabes, hace ¡PUM!. ■